

## Programm 07.07.2022

08:45 – 10:00 Uhr [Begrüßung und Kurzimpulse aus der Praxis](#)

10:15 – 11:45 Uhr Interaktiver Workshop 1 *(siehe nachfolgende Seiten)*

12:00 – 13:00 Uhr Inputphase *(siehe nachfolgende Seiten)*

13:00 – 14:00 Uhr Mittagspause

14:00 – 15:00 Uhr [Kurzimpulse aus der Praxis](#)

15:15 – 16:45 Uhr Interaktiver Workshop 2 *(siehe nachfolgende Seiten)*

16:45 Uhr [Gemeinsamer Abschluss](#)

### **Wichtige Hinweise zum Programm:**

1. Sie haben Fragen zum Fortbildungstag? Wollen Sie Feedback abgeben? Brauchen Sie Hilfe zur Technik? Dann kommen Sie zum [Haupt-, Hilfe- und Informationsraum](#) (Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930).
2. Sie können sich in jeden Workshop zur jeweiligen Zeit durch Anklicken des virtuellen Ortes (Link zum Raum) einwählen.
3. Sollte ein Workshop mit einem \* gekennzeichnet sein, so gibt es in den Workshopbeschreibungen eine Nachricht der Referentin/des Referenten.

<b>Virtueller Ort</b> (Meetingnummer, PIN)	<b>10:15 – 11:45 Uhr Interaktiver Workshop 1</b> (Referent/-in – Workshopitel – Einstufung)	<b>12:00 – 13:00 Uhr Inputphase</b> (Referent/-in – Workshopitel – Einstufung)	<b>15:15 – 16:45 Uhr Interaktiver Workshop 2</b> (Referent/-in – Workshopitel – Einstufung)
<p><a href="#">Stuttgart</a> (121 373 2742, 8718)</p>	<p><b>Simone Dietsche – Digitale Board Games, Edu Breakout Games, Trivia Game Shows und Co. mit Flippity erstellen – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in</b></p> <p>Flippity ist eine browserbasierte Software. Auf der Website werden mehrere Vorlagen zu Spielen angeboten, u.a. ein digitales Brettspiel, ein virtuelles Breakout Game und die bekannte Trivia Game Show. Der Inhalt der Spiele liegt in Google Tabellen, den sogenannten Spreadsheets vor. Um selbst ein Spiel mit eigenen Inhalten zu erstellen, wird die Tabellenvorlage kopiert und mit eigenen Inhalten gefüllt.</p> <p>Im Workshop werden mögliche Spiele vorgestellt und nach Anleitung auf eigene fachspezifische Ideen von den Teilnehmern selbst gefüllt. Die Teilnehmenden sollten einen Google Account besitzen, um am Workshop aktiv teilnehmen zu können. Die Schüler/-innen erhalten später lediglich den Link zum Spiel. Somit werden keine personenbezogenen Daten von Schüler/-innen übermittelt.</p>	<p><b>Fabian Karg / Stephanie Wössner – Das Metaverse, die Blockchain, Krypto &amp; NFTs – nur Buzz oder Zukunft? – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>Die ganze Welt redet vom Metaverse und Berichte zu Kryptowährungen und NFTs sind in den letzten Monaten omnipräsent in den Medien. Inzwischen kündigt fast jede Firma ihr eigenes Metaverse an und Second Life bekommt neuen Aufwind. Doch die häufig nicht ganz richtige Verwendung von simplen Begriffen legt offen, dass die wenigsten Menschen diese Konzepte wirklich verstehen. Vielmehr springen sie alle auf den Buzzwortzug auf, um den Anschluss nicht zu verpassen.</p> <p>Doch was ist das Metaverse wirklich? Was ist die Blockchain? Wie funktionieren Kryptowährungen und NFTs? Und vor allem: was haben sie mit unserer Zukunft und ggf. auch der Zukunft des Lernens zu tun? All dies und noch viel mehr erfahrt ihr in diesem Beitrag.</p>	<p><b>Lea Feugmann – House of Fake – Einsteiger/-in</b></p> <p>Besonders in digitalen Zeiten und zusätzlich in der Corona-Pandemie wird es immer wichtiger und unverzichtbarer, Menschen für das Thema „Fake News und Verschwörungstheorien“ zu sensibilisieren und auf Gefahren und Risiken hinzuweisen. Mit unserer Projektarbeit wollen wir erreichen, dass Teilnehmende ein Bewusstsein dafür bekommen, was die Beweggründe für die Verbreitung von Fake News und Verschwörungstheorien sind und woran erkannt werden kann, dass es sich um Falschnachrichten handelt.</p> <p>Wir haben einen virtuellen Raum errichtet, in dem die Teilnehmenden sich spielerisch mit der Thematik auseinandersetzen können. In dem Workshop berichte ich von unserer Projektidee, der Umsetzung und dem Testdurchlauf. Im Anschluss haben die Teilnehmenden Zeit, den Raum selbst zu erkunden.</p> <p>Unseren virtuellen Raum haben wir auf Framevr.io gestaltet und liebevoll auf den Namen "House of Fake" getauft.</p>
<p><a href="#">Mannheim</a> (121 859 0638, 7882)</p>	<p><b>Heike Philp – Immersives Bauen in virtuellen Welten (OpenSim) und VR (Mozilla Hubs) – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in</b></p> <p>Dieser Workshop ist für Anfänger gedacht, die Spaß am Bauen in virtuellen Umgebungen haben. Wir legen Hand an und erlernen das Bauen in OpenSim und machen auch einen Kurzausflug in eine virtuelle Umgebung, die ähnlich einfach ist zu bedienen: Mozilla Hubs.</p>	<p><b>Mona Aykul - Kompetenzen für die Zukunft in der Schule fördern. – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>Die digitalen Kompetenzen spielen eine sehr wichtige Rolle in der Zukunft der Lernenden, jedoch ist es nicht immer einfach, diese Kompetenzen in den Lernplan zu integrieren und anzuwenden. In diesem Vortrag wird das Kompetenzförderungsprojekt "TAU CONNECT" vorgestellt, das Lernenden die Möglichkeit bietet, selbstreguliert die Kompetenzen, die sie in der Zukunft brauchen, näher kennenzulernen und in Ideen umzusetzen. Außerdem wird auch dargestellt, wie man einen Förderrahmen für entdeckendes und projektbasiertes Lernen in der Schule gestalten kann.</p>	<p><b>Stefan Köhler / Marco Rütth – Puzzelst du (noch) oder spielst du (schon)? – Wie Games Bildung unterstützen und herausfordern - Fortgeschrittene/-r</b></p> <p>Der Begriff „Spiel“ hat im Deutschen viele Bedeutungen. Auch im Bereich Bildung existieren entsprechend unterschiedliche Konzepte von „Spiel“, die – oft unbewusst – mit bestimmten Vorstellungen vom Lehren und Lernen verbunden sind. Der Workshop bietet daher die Möglichkeit, sich dieser Perspektiven bewusst zu werden und sie in einem Spannungsfeld zwischen Arbeitsdefinitionen von „Spiel“ und „Puzzle“ zu verorten, um eine reflektierte Anwendung unterschiedlicher Herangehensweisen in verschiedenen Bildungskontexten anzubahnen. Mit einem Fokus auf digitale Spiele werden dabei auch psychologische Mechanismen und Wirkungen diskutiert.</p>

<p><b>Freiburg</b> (121 052 6556, 2620)</p>	<p><b>Benjamin Eugster – Aufgaben und Stories entwickeln für Adventure Maps - Fortgeschrittene/-r</b></p> <p>Minetest und Minecraft bieten mit den zufällig generierten Karten die perfekte Grundlage, um die Neugier und Entdeckungsfreude von Lernenden zu wecken. Doch wie können hier strukturierende Elemente in die zufälligen und offenen Strukturen eingebunden werden, ohne diese wieder eindimensional einzuschränken? Inspiriert von der Erzählweise aus Adventure Games und von sportlichen Lernsettings wie dem Orientierungslauf soll aufgezeigt werden, wie die zufällige Landschaft ebenso in das Lernerlebnis eingebunden werden kann wie die punktuelle (Lern-)Aufgaben, die unterschiedliche Kompetenzbereiche ansprechen. Dabei baut der Workshop auf drei grundlegenden Gestaltungselementen (Fährten, Hindernisse und Aufgaben) auf und diskutiert Strategien, wie Lernabenteuer in Minetest durch Erzählungen strukturiert und lebhaft gestaltet werden können.</p>	<p><b>Gregor Walter – Programmieren lernen mit Minetest – interaktiver Workshop - Fortgeschrittene/-r</b></p> <p>Ich habe kleine Workshops in Minetest und Minecraft erstellt, um Kindern mit einer Mod das blockbasierte Programmieren beizubringen.</p>	<p><b>Norbert Thien – Minetest. Einen eigenen Mod erstellen – interaktiver Workshop – Einsteiger/-in</b></p> <p>Minetest zu spielen ist schon aufregend genug. Aber wie wäre es, wenn man dem Spiel eigene Blöcke und Werkzeuge hinzufügen könnte? Unmöglich? Nein! Minetest ist modular aufgebaut und lässt sich leicht mit sogenannten „Mods“ erweitern. Diese sind in der Programmiersprache Lua verfasst.</p> <p>In diesem Kurz-Workshop sollen die Teilnehmer/-innen mit vorgegebenem Material erste Schritte in der Mod-Programmierung kennenlernen und den Quelltext eines Objektes mit Textur und Sound erweitern. Programmierkenntnisse werden nicht vorausgesetzt. Bitte vorab Minetest (<a href="https://www.minetest.net/downloads">https://www.minetest.net/downloads</a>) und die Software »ZeroBrane Studio« (<a href="https://studio.zerobrane.com/download?not-this-time">https://studio.zerobrane.com/download?not-this-time</a>) installieren.</p>
<p><b>Albstadt</b> (121 881 7313, 6650)</p>	<p><b>Chris Binder/Tammo Engelhard – Nachhaltige Gebäude selbst planen und bauen mit Minetest und BLOCKALOT – Fortgeschrittene/-r</b></p> <p>Innerhalb der Sumpfland-Kartenvorlage für BLOCKALOT soll eine nachhaltige Siedlung für neue Bewohner:innen entstehen. Was gibt es bei Planung und Umsetzung zu beachten und welche Möglichkeiten bieten die Blöcke in Minetest, um dieses Ziel zu erreichen? Das Sumpfland mit vielfältigen Lernabenteuern steht voraussichtlich ab September 2022 in BLOCKALOT zur Verfügung.</p> <p>Minetest (PC/Mac/Android) sollte vorab installiert sein. Hinweise zur Installation finden Sie hier: <a href="https://wiki.blockalot.de/doku.php?id=videotutorials">https://wiki.blockalot.de/doku.php?id=videotutorials</a></p>	<p><b>Chris Binder/Tammo Engelhard – Game-based Learning im Sumpfland: eine interaktive Kartenvorlage für Minetest und BLOCKALOT – Fortgeschrittene/-r</b></p> <p>Das Sumpfland ist eine Lernwelt für BLOCKALOT und zur Verwendung mit Minetest und Game-based Learning konzipiert. Es bietet mehrere Lernabenteuer, die sich für unterschiedlichste Fächer eignen und ist zudem mit Blick auf die Strategie Bildung in der digitalen Welt der Kultusministerkonferenz hin entwickelt. Diese Veranstaltung bietet eine Einführung in das Sumpfland und die unterschiedlichen Points of Interest darin, an denen Sie mit den Lernenden bauen, lernen und spielen können. Das Sumpfland mit vielfältigen Lernabenteuern steht voraussichtlich ab September 2022 in BLOCKALOT zur Verfügung.</p> <p>Minetest (PC/Mac/Android) sollte vorab installiert sein. Hinweise zur Installation finden Sie hier: <a href="https://wiki.blockalot.de/doku.php?id=videotutorials">https://wiki.blockalot.de/doku.php?id=videotutorials</a></p>	<p><b>Tammo Engelhard – Build and Chill: Offener Austausch in Minetest – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>Beim Build and Chill können alle Minetest-Interessierten zusammenkommen und das Spiel und dessen Potenziale für Game-based Learning kennenlernen. Lernen Sie die Grundlagen der Steuerung kennen, tauschen Sie sich aus, bauen Sie etwas oder erkunden Sie einfach die Spielwelt. Es sind keine Vorkenntnisse erforderlich!</p> <p>Wenn Sie bereits vorab Minetest auf Ihrem PC, Laptop oder Android-Gerät installieren möchten, finden Sie hier Hinweise zur Installation: <a href="https://wiki.blockalot.de/doku.php?id=videotutorials">https://wiki.blockalot.de/doku.php?id=videotutorials</a></p>
<p><b>Biberach</b> (121 603 7140, 4733)</p>	<p><b>Christin Grüne – Unterrichten mit LEGO Ev3 – ein Praxisbericht – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>Selbstständiges Arbeiten im Team, kreative Problemlösungsstrategien entwickeln und Präsentationsfähigkeiten trainieren – das alles sind Bestandteile im Unterricht mit LEGO. Fast nebenbei lernen</p>	<p><b>Katja Heinisch - Programmieren zum Anfassen - durch Augmented Reality und physische Spielsteine virtuelle Konzepte intuitiv kennenlernen und verstehen – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>Programmieren zum Anfassen: Ein Tablet steht auf einer Basis als Halterung. Ein Reflektor steckt auf der Frontkamera und lenkt den Blick auf die Spielfläche davor.</p>	

	<p>wir spielerisch noch wichtige Grundlagen der Programmierung.</p> <p>Ich gebe einen Einblick in meinen Unterricht mit dem LEGO EV3 System in der 8. und 9. Klasse – interessant für alle, die schon immer gerne mit LEGO gespielt oder Interesse an etwas anderen Formen des Unterrichtens haben oder einfach mal wissen wollen, wie so ein LEGO Roboter funktioniert.</p>	<p>Die Software integriert nun mithilfe künstlicher Intelligenz alles, was auf der Fläche passiert, in die virtuellen Lernwelten. So steuern Bewegungen des Kindes und echte Spielsteine zum Anfassen die Aktivitäten auf dem Bildschirm.</p> <p>Lehrkräfte können mit Osmo Coding einen spannenden und lehrreichen IT-Unterricht halten. Das Prinzip der Lern-Apps ist einfach, aber wirkungsvoll: Durch Befehle in Form von Spielsteinen wird Programmieren wortwörtlich „begreifbar“. Anstatt digitale Befehle zu geben, legen sie das jeweilige Kommando vor sich auf die Spielfläche und steuern dadurch Figuren im Spiel.</p>	
<p><a href="#">Calw</a> (121 303 3246, 4025)</p>	<p><b>Hannah Schwaß – Programmieren für alle - Einführung in die Basics mit Snap! – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>Programmieren ist nur was für Nerds und Leute, die sich mit Computern auskennen? Von wegen! In diesem Workshop soll die Berührungsangst vor dem Programmieren genommen werden. Die Programmiersprache Snap! funktioniert dabei wie Lego, bei dem sich die passenden Blöcke aneinanderreihen müssen – kein Auswendiglernen von Befehlen! Gemeinsam werden wir ein kleines Spiel programmieren und die Basics von jedem Algorithmus kennenlernen: Befehle, Verzweigungen und Schleifen. Danach gibt es noch Zeit, angeleitet auszuprobieren und zu basteln, wie es sich für Lego gehört. Der Workshop richtet sich besonders an die Leute, die noch nie programmiert haben oder vielleicht mal vor 10 Jahren Robot Karol in der Schule hatten, aber seitdem nichts gemacht haben.</p>	<p><b>Markus Mauch – Roboter in der Schule - Mehr als "nur Spielen" – Einsteiger/-in</b></p> <p>In diesem Input stelle ich verschiedene (Lern-) Roboter vor und zeige, in welchem Rahmen und mit welchen Perspektiven diese in der Schule eingesetzt werden können. Parallel hierzu wird beschrieben, wie in der Schule die Entwicklung vom algorithmischen Denken, über das blockbasierte Programmieren hin zu textbasierten Programmiersprachen vollzogen werden kann.</p>	<p><b>Benjamin Eugster – Machine Learning entdecken und in eigene Scratch-Projekte einbinden - Fortgeschrittene/-r</b></p> <p>Dass "künstliche Intelligenz" mehr mit dem ressourcenaufwändigen Trainieren von großen Datensätzen zu tun hat als mit der menschähnlichen Form androider Roboter, ist mittlerweile eine Plattitüde. Doch wie können Lernende hands-on an die dahinterliegenden Prozesse des maschinellen Lernens herangeführt werden? In diesem Workshop werden wir uns das Angebot Machine Learning 4 Kids (<a href="http://machinelearning4kids.co.uk">machinelearning4kids.co.uk</a>) genauer anschauen. Auf der Grundlage von kleinen Datenmengen aus Text ermöglicht das Online-Angebot das eigene Erstellen rudimentärer Sprachmodelle. Indem die Lernenden kleinere Datensets unterschiedlichen Kategorien zuordnen, setzen sie selbst die Grundlagen für den Einsatz in einem eigenen Programmskript. In dem Workshop werden didaktische Einsatzmöglichkeiten diskutiert, ein eigenes kleines Sprachmodell trainiert und in ein einfaches Scratch-Programm eingebaut. Auf dieser Grundlage lassen sich nicht nur die Funktionsweisen und Potenziale maschinellen Lernens aufzeigen, sondern bieten auch einen erfahrungsnahen Zugang zu deren Grenzen und Anfälligkeit für Formen der Diskriminierung.</p>